

ANTES DE COMPRAR UN JUEGO LEE ESTE LIBRO

HOBBY PRESS

NINTENDO ACCIÓN
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Inprime: PENTACROM
Depósito Legal: M-36689-1992

Índice

Un Año De Acción

Si te has fijado en nuestra original portada, seguro que habrás sacado ciertas conclusiones que querrás poner en práctica antes de leer este libro. Una de ellas será que el autor de estas líneas no debe ser muy inteligente, porque la portada se ve (y se lee) a doce leguas. La otra, conclusión digo, te conducirá directamente a la duda metódica y al impulso inmediato de comprobación: ***¿será verdad lo que dicen?, ¿es que no me voy a poder comprar un juego sin leer antes esto?, ¿qué narices dirán ahí dentro?***

Pues bien, como uno no tiene dotes de adivino más que para lo evidente y como para quedar bien no se escriben estas cosas, lo mejor será que, pienses lo que pienses, te ***sumerjas ¡ya! en la lectura de este librejo***. Porque en él vas a encontrar ***respuesta al montón de dudas que te corroen*** y porque sobre todo vas a darte de bruces con un equipo de redactores responsable y competente que sabe de qué va el mundo Nintendo y va a hacer lo posible por llevártelo a casa gratis, sin recargo.

Veréis, la movida Nintendo empezó hace un par de añitos (aún no estábamos, qué pena), cuando **ERBE SOFTWARE**, que por aquel entonces sólo entendía de ordenadores, se llevó la licencia de distribución de **GAME BOY *al bolsillo***. Aterrizaba en España la segunda Nintendo, ya que ***SPACO, por aquellos tiempos, ya llevaba la N.E.S.*** por todo el país.

El éxito de ERBE con la portátil se dejó ver de forma veloz en la cantidad de juegos que llegaban a estas tierras y en la cantidad de fanáticos que recogía casa por casa. Será por eso que en ***Junio de 1992***, una nueva consola caía en las manos de la distribuidora madrileña para convertirse en el adorado **"CEREBRO DE LA BESTIA"** o **SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.**

Con el temblor en el cuerpo y un apuro en el pantalón, rápidamente comprobamos como ***la gente que se subía al carro de la técnica*** era incontable y como lo que en un principio se creía arriesgado, resultaba una operación exitosa y complaciente.

Pero mire usted por donde que tras un tiempecito de viento en popa y justo después del nacimiento de este pedazo de revista (con este número cumplimos el año), va y sucede lo peor. El almacén de ERBE queda completamente destrozado y todos ***perdemos ante lo que se considera un parón en distribución, reposición y lanzamiento de nuevos títulos.***

Comienzan las especulaciones. Se sucede un período negativo para Nintendo, marcado por la desazón y el ambiente tenso. Pero al final se oyen voces que llegan desde ***Japón y que dicen: «Vamos a crear Nintendo España». Se abrió el cielo.*** Y por derecho propio, 1993 se convirtió en el ***Año de la Acción.***

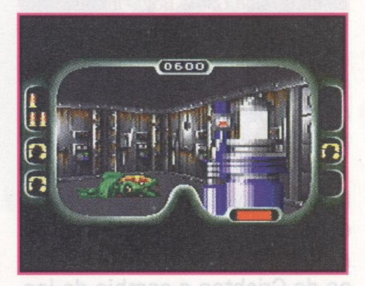
A partir de ese momento todo cambió para los buenos aficionados. Llegaron **«BUBSY»**, **«STREET FIGHTER II TURBO»**, **«ALADDIN»** y unas cuantas distribuidoras se sumaron al reparto del pastel. **ARCADIA, SONY, BANDAI, DRO, SPACO,** y sus **«IMPERIO CONTRAATACA»**, **«RANMA 1/2»**, **«DRAGON BALL Z» O «SENSIBLE SOCCER»** querían inundar de buenos juegos un país que ya empezaba a espabilar.

Son, tan sólo, los primeros escarceos de una movida a lo gran «N» que, para ser sinceros, creo que hemos sabido reflejar perfectamente. Y a la que, con este libro, rendimos un homenaje como gente agradecida y bastante satisfecha que somos. Lee, y hasta la próxima.

Películas

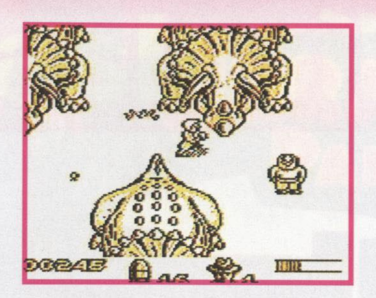
Para quien a estas alturas no conozca a ***Michael Crichton,*** le diremos que es un profesor universitario que desde hace más de veinte años combina la docencia con el trabajo como ***director y guionista cinematográfico.*** Para colmo, en sus ratos libres escribe libros que suelen alcanzar ventas millonarias.

Una tarde, un amigo de la universidad le comentó los más recientes descubrimientos en el ***campo de la ingenieria genética.*** Toma nota, le dijo: en el cuerpo de un mosquito antediluviano, conservado milagrosamente en resina, se han encontrado moléculas de "ADN" propiedad de los DINOSAURIOS que, por entonces, pululaban por la Tierra y a los que



Escena interior de «Jurassic Park» en versión Super Nintendo. Sin palabras.

el mosquito había clavado su aguijón. Diversos científicos están estudiando la posibilidad de ***reconstruir el cuerpo de aquellas bestias*** a través de la información recogida en aquellas moléculas. Crichton, que huele un éxito de lejos, quedó impresionado con el tema. Tanto, que lo primero que hizo al llegar a casa fue sentarse frente al ordenador y ponerse a es-



En su versión Game Boy, «Jurassic Park» responde a lo que se esperaba.

cribir uno de los ***best sellers*** de mayor éxito en los últimos tiempos: **«JURASSIC PARK»**.

La historia de cómo ***Spielberg*** leyó la novela cuando todavía estaba en galeras, y puso un ***millón de dólares*** sobre la mesa de Crichton a cambio de los derechos cinematográficos, ya ha sido contada muchas veces. Y aunque la ***novela "Parque Jurásico"*** no se pueda considerar una obra maestra de la literatura, y la película, efectos especiales aparte, sea un tostón, nos cabe el orgullo de poder afirmar que su ***adaptación a las tres consolas Nintendo merece un sobresaliente alto.***

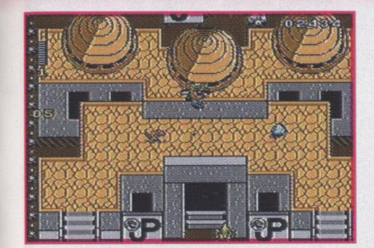
La esperada versión para SUPER NINTENDO, sin ir más lejos, es una gozada, tanto desde el punto de vista ***técnico como del adictivo.***

La primera parte de la aventura transcurre sobre un inmenso mapeado con una perspectiva al estilo «Zelda», en el que deberemos completar diversas misiones, como devolver la ***corriente al generador , o encontrar los huevos del Velocirraptor***. La segunda parte, de una impresionante perspectiva frontal, nos desplazará a un auténtico duelo frente a los dinosaurios. ***De lo mejor de Ocean.***



Terror y miedo. ¿Se puede sentir otra cosa en escenas como ésta?

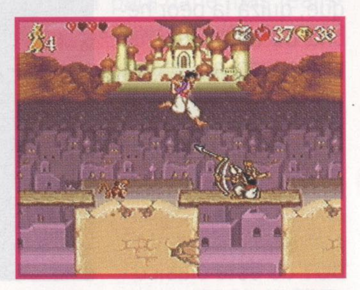
En el resto de versiones, en N.E.S. Y GAME BOY, estos chicos tampoco se han quedado mancos. A saber: ***Seis variadas y entretenidas fases*** con la más exquisita de las perspectivas aéreas, y al fondo, un resultado final plenamente satisfactorio.



«Robin Hood» en versión N.E.S. un buen ejemplo de rol a 8 bits.

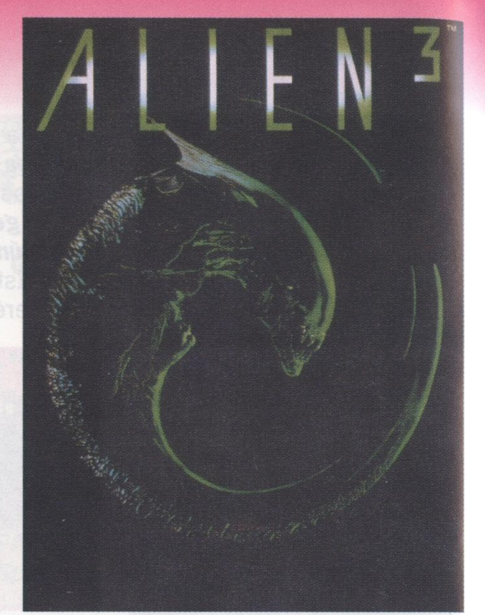
Aunque para satisfactorio, el coeficiente de calidad alcanzado por la versión 16 bits de **«ALADDIN»**. ¡Vaya juego, chicos! ***Capcom y Disney reuniditos para conmemorar lo que es ya un éxito*** en el cine y un crack en pantalla. La gozada para Super se enmarca en ***siete fases preciosas*** que Capcom ha dotado de escenarios inigualables, ***músicas orientales y un movimiento, vale animación, de las que ya no quedan por el mundo***. Y es que si **«JURASSIC PARK»** está creando una auténtica fiebre por los dinosauiros, preparaos para recibir, con todas las cosecuencias, una ***avalancha de genios, aladinos*** y dibujos animados perfectos. Por cierto, ¿sabéis que el ***genio está pugnando por el número 1*** de popularidad en los Estados Unidos?

Si queréis más información sobre este crack, ***echad un ojo al interior de la revista***. Quedaréis alucinados con el despliegue "genial" de Aladino.



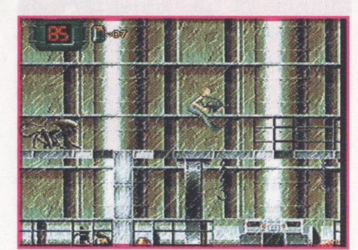
La magia de Disney y la maestría de Capcom sólo pueden dar un gran juego.



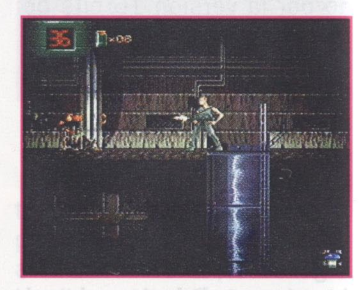


A otro tema. ¿Cuántas versiones se habrán hecho ya sobre la ***leyenda de Robin Hood***? Sin duda que muchísimas, pero ha querido el destino que, quizá la peor hecha de todas, se haya llevado el gato al agua: ***la del señor Kevin Costner***.

Para nuestras consolas, hace meses que podemos contar con la versión GAME BOY de este clásico -«**ROBIN HOOD**»-, y recientemente, la compañía Mindscape ha lanzado dichas aventuras en formato N.E.S. En ambos, como no, ***adoptamos la personalidad del príncipe de los ladrones*** en una misión cuyo objetivo final será, la victoria sobre el sheriff de Nottingham.



Alien 3: Una gran adaptación a pantalla de una gran película.



Oscuridad, pavor, frío, un paisaje moribundo y la Ripley, al fondo.



Acclaim supo dar el do de pecho con este "aparatoso" cartucho.

Lo sorprendente es que el desarrollo de este programa es ***típicamente de RPG, rol*** para los amigos, con los consabidos menús propios del género, ***los laberintos, las charlas con los aldeanos,*** es decir, que se echa en falta algo de acción.

Y para acción, la que nos traen los chicos de ACCLAIM con su versión para SUPER NINTENDO de la última parte de una de las ***trilogías más escalofriantes*** del mundo del cine: el genial «**ALIEN 3**».

Nuestros redactores han calificado este cartucho de ***"apoteósico"***, con lo que no cabe duda de que estamos ante uno de ***los juegos mejor ambientados***, más trepidantes y variados que hayamos visto nunca.

Melodías que os pondrán la ***piel de gallina por su realismo***, efectos de sonido que realmente os harán creer que vuestra vida anda en juego, y un espectacular abanico de escenarios son sus mayores poderes. Y para darle más realismo, la ***teniente Ripley aparece calva*** como una bombilla. ¿Le habrá contagiado algo Jose Calvos?



«Cool World» es una buena mezcla entre guión y puesta en escena.



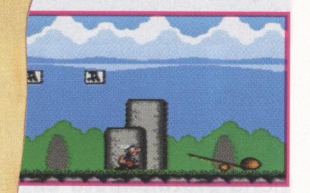
Una ***protagonista un tanto más "suculenta"*** presenta el cartucho de OCEAN, «**COOL**



¡¡Kim Basinger!! ¡¡Toma fantasía!!

WORLD», basado en la película del mismo nombre.

«COOL WORLD» combina el tradicional esquema de los ***juegos de rol con unos gráficos*** estupendos. Sin duda, un cartucho bastante diferente que requiere



Infogrames hizo un buen trabajo con «Asterix».

más de una partida para poder apreciarlo, y algo de paciencia, por lo lento de su desarrollo.

Pero el 93 tambien ha traído



La aventura del galo requería un manejo experto de las plataformas.

sorpresas para los aficionados al comic. Los chicos de INFOGRAMES han realizado su ***versión electrónica de uno de los símbolos*** más populares de su patria: **«ASTERIX»**. La genial creación de ***Uderzo y Gosciny*** puede continuar sus aventuras en un cartucho plataformero disponible en GAME BOY, N.E.S. y SUPER NINTENDO.

¿Que qué trae? Toda la magia de las ***aventuras gráficas de este singular galo*** a la búsqueda de Obélix, con una calidad gráfica y sonora excepcional.

Otros que volvieron. La **«FAMILIA ADDAMS»** nos trae la continuación de uno de los cartuchos más originales del año.



Endemoniada, sin duda, la segunda de los Addams en Super Nintendo.

«ADDAMS 2 IN PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT» es un cartucho, ante todo, difícil. Guiar a ***Pugsley*** por unas interminables pero coloristas fases es



¿Difícil? El regreso de la familia Addams es mucho más que eso.

tarea de titanes. Multitud de laberintos, de enigmas, para que además de darle al pad, tengamos que darle al coco.



1º
Aladdin
2º
Jurassic Park
3º
Addams 2
4º
Asterix
5º
Cool World

Deportes

Dicen que ***mantener la mente sana es imposible sin un cuerpo en condiciones***. Por ello, los juegos deportivos ejercen una labor tan benéfica y saludable en nuestro organismo. Y aunque sólo se ejerciten los dedos de las manos, gracias a ellos nos evitamos engorrosas lesiones y calambres. Y nos lo pasamos aún mejor que en la realidad.



«Striker», en Super Nintendo. Al fin está siendo distribuido en España.

Pues bien, tras la ***gloriosa clasificación de nuestra selección*** para el mundial, parece que se ha recuperado la ilusión por el fútbol en estos lares. Y



Seguro que el fútbol es el deporte que mayor cantidad de adeptos tiene.

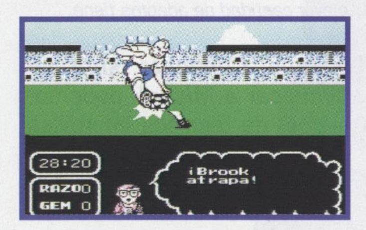
aunque ***Clemente siga sin convocar a Michel***, podemos ejercer de técnicos improvisados en cualquiera de los cartuchos balompédicos que han aparecido en este año 93.

«**STRIKER**» es uno de ellos. De la mano de Elite quiere sor-



«Sensible Soccer» es sin duda el acontecimiento futbolero del año.

prender por su ***increíble gama de opciones***. Este cartucho incluye la posibilidad de ***elegir entre 64 selecciones***, el tipo de ***césped***, la duración de los partidos, jugar a ***fútbol-once o fútbol-sala,*** e incluso si quieres adoptar o no las nuevas reglas FIFA referentes a la cesión del portero. La perspectiva que se nos ofrece del campo es entre aérea y oblícua, con visión desde detrás de unas porterías, y pese a que el control no es todo lo suave que desearíamos y los ***gráficos pecan de ser un tanto borrosos***, se ve compensado por una ***jugabilidad fuera de toda duda.***

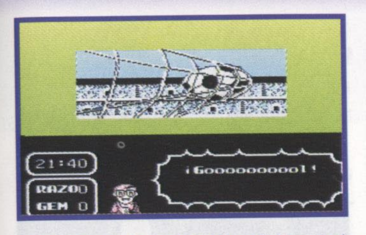


«Tecmo Cup» encontraba en la serie "Campeones" su fuente de inspiración.

Tambien presenciamos la segunda parte del «**GOAL!**», un cartucho que hace un par de años sorprendió por su ***curiosa perspectiva diagonal*** .

«**GOAL! 2**» representa un paso adelante: ***unos gráficos más grandes y mejor definidos***, posibilidad de efectuar ***espectaculares acciones*** técnicas (***remates, chilenas, entradas a ras de césped***), y una doble perspectiva de juego francamente original. Por cierto, sólo ***lo encontraréis en NES***.

Tambien para la 8 bits apareció uno de los cartuchos ***más originales y novedosos del año***: «**TECMO CUP**». Con unos

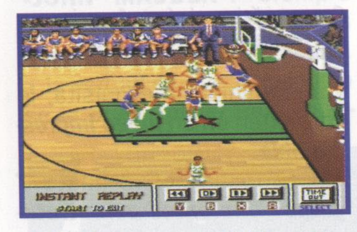


¡Gol, por la escuadra! Y la afición vibró de pleno al jugar con «Tecmo Cup».

gráficos basados en la serie ***"Campeones"***, incluye elementos propios de los ***juegos de estrategia y de rol*** que hacen de él un cartucho increíblemente adictivo, una apuesta por la originalidad que no debemos perdernos.

Y dejamos lo mejor para el postre: Finalmente, Sony se decidió a lanzar para los tres formatos Nintendo ***el mejor juego de fútbol de la historia:*** «**SENSIBLE SOCCER**».

Nunca un ***videojuego fue tan realista***, tan adictivo, tan... genial. Un viejo conocido de Commodore Amiga dotado de ***gráficos simples pero efectistas***, multitud de ***opciones de juego***, goles por la escuadra, pases estratosféricos y una ***jugabilidad literalmente infinita***. Sin duda, el ***acontecimiento deportivo*** del

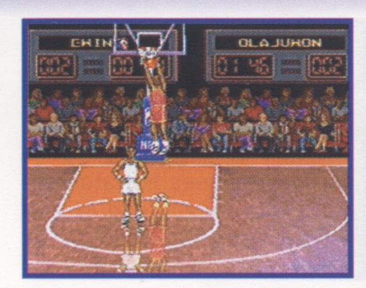


«Bulls Vs Blazers» supuso la entrada de EA en el mundo Nintendo.

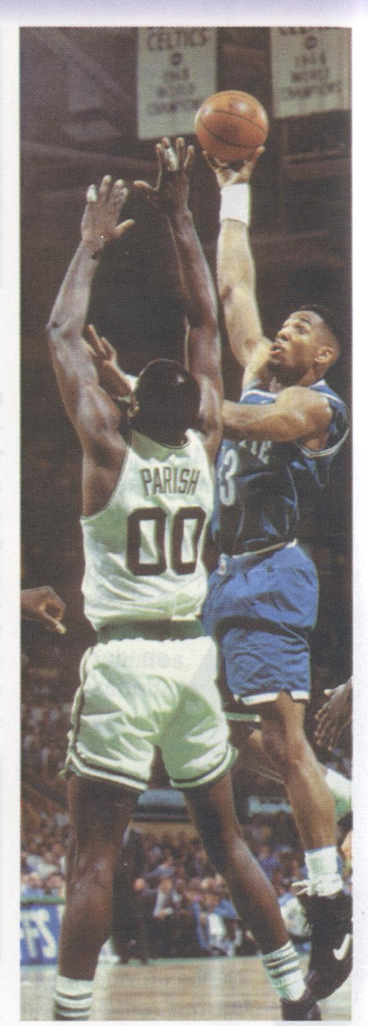
año que está por terminar.

Un tratamiento de privilegio ha recibido el otro deporte estrella en nuestro país, y ***número uno en Estados Unidos: el baloncesto.***

«**WORLD LEAGUE BASKET**», de la ***compañía Hal***, es un claro ejemplo de ello. Pese a contar con ***jugadores y equipos (60)*** completamente ficticios, su perfecta ***perspectiva tridimensional***, una inmejorable ***digitalización de los personajes***



Conseguidísimo el efecto "espejo» que podéis ver en "NBA All Star».



y una animación exquisita, le convierten en un ***juego imprescindible***.

El cartucho posee hasta ***7 grupos diferentes de estrategias*** ofensivas y defensivas, ***tiempos muertos, posibilidad de grabar la partida*** y un elevadísmo nivel de adicción.

Pero si lo que realmente te gusta es el ***"show time"***, el carisma y la espectacularidad de las estrellas de la NBA, nada mejor que el magnífico «**NBA ALL STAR**», ***de Acclaim.*** Los ***27 mejores jugadores*** de la apasionante liga americana enfrentados en cuatro diferentes competiciones: ***uno contra uno, concurso de triples, tiros libres y H.O.R.S.E.*** Gráfica y tecnicamente insuperable (fijaos simplemente en como se reflejan ***los jugadores sobre el reluciente parquet***), se echa en falta la posibilidad de poder disputar partidos 5 contra 5.

Y como siempre, las mejores noticias para el final. ***El cartucho redondo*** se llama esta vez «**TECMO SUPER NBA BASKETBALL**», sin duda lo mejor que se ha hecho en este deporte para cualquiera de las consolas Nintendo. Los ***27 equipos de la NBA*** con sus estrellas incluidas (entre ellas Larry Bird, Magic Johnson y Michael Jordan) enfrentados en un cartucho ***extremadamente realista y adictivo***.



La revelación en cartuchos de basket se llama «Tecmo Super NBA»

Gráficos magistrales, ***animaciones de lujo y una jugabilidad envidiable***. Nunca hubo un cartucho tan real. Como la mismísima NBA.

Otro capítulo. El dedicado a quellos que cada año lanzan el mismo juego con alguna ligera mejora, y lo justifican poniéndole la coletilla de "93".

Caso emblemático es el de «**JOHN MADDEN**». Siempre puntual a su cita anual con los ***amantes del fútbol americano***. Y la verdad es que al juego no se le ***puede poner un solo reproche*** (no en vano viene de la mano de Electronics Arts), pero lo que ya mosquea es que el bueno de John nos lo intente "colar" todos los años como una novedad. Un juego muy bueno que, si no conoces las



John Madden ataca de nuevo, esta vez con las mejoras añadidas en 1993.



reglas, puede resultarte poco menos que un jeroglífico.

En la misma línea se encuentra «**NHLPA HOCKEY 93**», también de Electronics Arts. Toda la ***brutalidad y la emoción del hockey sobre hielo*** perfectamente reflejados en un entretenido cartucho, al que no podemos calificar de "redondo" debido a algunos aspectos téc-



Actualizar es la moda, y «John Madden» sabe seguirla a la perfección.

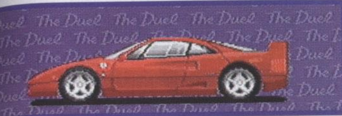
nicos y gráficos que han quedado un poco descuidados. Esperamos que en el 94 sepan subsanarlo.

Para los ***amantes del motor y***



Lo mejor de correr en «Ferrari Grand Prix» es, sin duda, ganar.

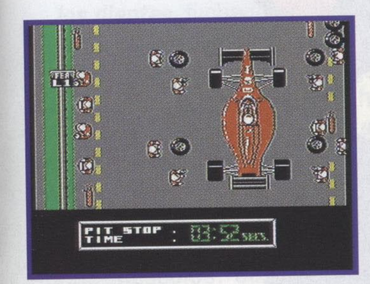
las carreras, para aquellos que el olor a aceite quemado y la gasolina sean su mejor perfume, les hemos separado un par de cartuchitos. El primero es el legendario ***programa de Accolade*** «**TEST DRIVE II. THE DUEL**», que finalmente llegó a SUPER NINTENDO. Tras elegir entre un ***Porsche 959, un Lamborghini Diablo o un Ferrari F-40***, deberemos competir contra el ***crono o contra un rival por cuatro diferentes circuitos***. Sonido y jugabilidad brillan a gran altura, pero en ciertos aspectos se podían haber es-



¡Menudo escaparate para tan elitistas bólidos! Lo mejor de »Test Drive II»

merado un poquito más.

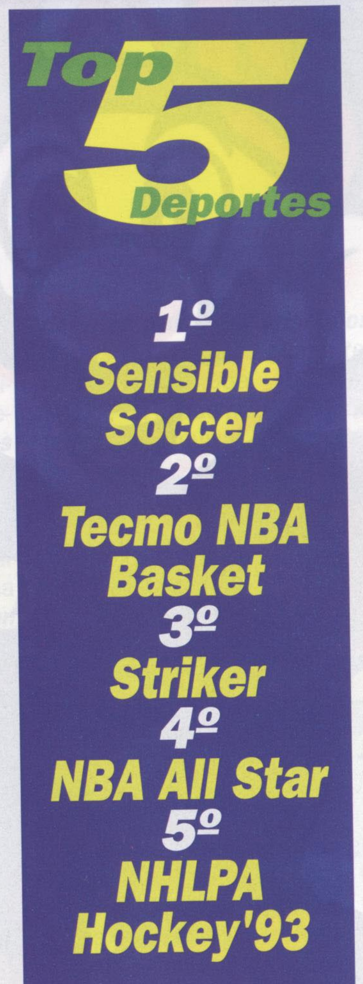
Y esta vez dejamos para el final una pequeña desilusión: ***la versión para NES*** de «**FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE**». Si para GAME BOY ***era una auténtica gozada***, en este caso nos quedamos en un aprobado que incluye escasez de op-



Un gran detalle en el «Ferrari Grand Prix» es la posibilidad de entrar en box.

ciones, deficiente aspecto sonoro y 16 circuitos iguales.

Puntos de interés: la posibilidad de grabar partidas y alguna que otra cosa más.



Mario

En un mundo tan difícil como a simple vista parece el del videojuego, aparentemente ***reservado para héroes musculosos armados hasta los dientes,*** luchadores sin piedad o sofisticadas naves espaciales, parecía no haber lugar para el hombre común. Pero ha tenido que ser un ***currante, un sencillo fontanero*** sin ningún tipo de súper poderes, el que demostrase que para llegar a lo más alto hace falta algo más que músculos: ***carisma, simpatía a raudales, y unas ganas de pasarlo bien a prueba de bombas.*** Éstas, como podéis suponer, son las señas de identidad de la ***máxima estrella del universo Nintendo: el inigualable*** **MARIO.**

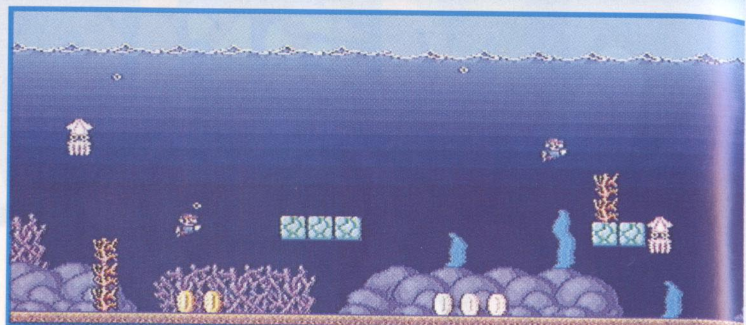
Vayamos con la historia. Su ***debú se produjo a principios de los 80,*** con una genial recreativa llamada «**Donkey Kong**», en la que nuestro héroe tenía que esquivar los ***barriles***



En pantalla, una escena del genial «Super Mario Bros. 3», chip incluido.

que le lanzaba un iracundo gorila además de rescatar a la bella de turno.

Los aficionados se sintieron rápidamente identificados con el ***bueno de Mario: bajito, gor-***



dinflón y trabajador. Fue el primer ***"héroe del proletariado"*** que surgía de un videojuego.

Tal éxito se reprodujo algo más tarde sobre la consola N.E.S. de 8 bits, en la que Mario hizo una definición exacta del ***pluriempleo***: juez de pista en el «**TENNIS**», árbitro de boxeo en «**PUNCH OUT**», jugador



«Super Mario Bros. 2», el más extraño de todos los Marios a los que jugaréis.

en «**OPEN GOLF**»..., aparte de una trilogía de cartuchos en las que el bigotes era el protagonista principal.

La noticia bomba del 93 fue ésta: la aparición en Super Nintendo de los juegos N.E.S. «**SUPER MARIO**» 1, 2, 3 y el inédito «**Super Mario USA, The Lost Levels**», que la gran "N" reunió en un solo cartucho con el acertado nombre de «**SUPER MARIO ALL-STARS**». De esta manera, podremos revivir en "El cerebro de la bestia" toda la magia del videojuego más popular de la historia.

Pero Nintendo no ha querido limitarse a reproducir el juego directamente, sino que tanto los escenarios, como el aspecto gráfico o el sonoro han sido





La saga de Mario se caracteriza por unos gráficos simples pero divertidos.

ampliados y mejorados, aprovechando las superiores posibilidades de la 16 bits. Eso convierte a este pedazo de cartucho en una joya apetecible hasta para los que ya conocían los juegos en su versión N.E.S., a lo que deben añadir la posibilidad de grabar las partidas. Vamos, que más no se puede pedir.

Las mejoras introducidas en el primero de la saga, «**SUPER MARIO BROS.**», son de tal calibre que casi nos parece estar viendo otro juego. Se han sustituido los ***decorados monocromos por otros llenos de matices*** y mucho más atractivos. Pero eso sí, no ha cambiado nada de su encanto tradicional: Bowser sigue siendo el malo, podemos saltar y lanzar bolas de fuego, continúan escondidas multitud de plantas, así ***como los 8 mundos con sus 4 subniveles.***

El caso de «**SUPER MARIO BROS 2**» es realmente atípico. Originalmente fue concebido como un juego de plataformas llamado «**DOKI DOKI PANIC**»



«Super Mario Kart» y a correr, que este hombre vale para todo.

en el que Mario y sus amigos no tenían nada que ver allí. Es por eso que quizá sea ***éste el cartucho más flojo de la saga***, aunque incluya jugosas novedades, como la posibilidad de jugar con Mario, Luigi, Toad o la princesa. A su favor cuenta con un auténtico ***derroche de imaginación*** a la hora de diseñar los decorados y los enemigos. Es cuestión de gustos, y sobre eso...

¿Y qué decir de «**SUPER MARIO BROS 3**»? Sencillamente que es genial, fabuloso, definitivo, único, insuperable, ***el mejor juego de plataformas de la historia***, superando incluso a su hermano mayor de 16 bits.

Hasta que no has deambulado por sus ***56 mundos*** y probado la enorme cantidad de disfraces ***(Mario Mapache, Mario Esquimal, Mario Piedra, Mario Rana)***, no puedes decir que sabes pasártelo bien.

¿A qué se debió la grandeza de este juego? En buena parte a que contenía unos ***chips especiales*** que multiplicaban las posibilidades del hardware de la NES 8 bits. En este nuevo



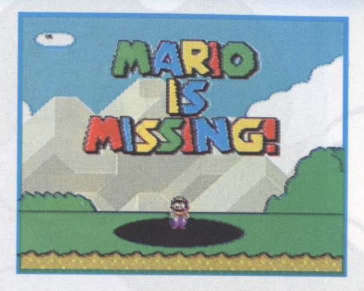
Mario y Nintendo, el binomio perfecto.

«**SUPER MARIO ALL STARS**» apenas ha sufrido modificaciones (sólo algunos retoques de carácter técnico), sencillamente porque no es prudente tratar de mejorar la perfección.

«**SUPER MARIO USA, THE LOST LEVELS**» es un cartucho inédito en Europa, que sigue los cánones de la primera parte, aunque con una dificultad mucho más elevada.

Cuenta también con ***8 mundos y sus respectivos 4 subniveles***, pero disminuye drásticamente el número de vidas extra, y las plataformas son aun más inaccesibles. Una versión idónea para "jugones".

Pero las novedades relacionadas con Mario, la acertada creación de Shigeru Miyamoto, creador a su vez de la saga de los «Legend Of Zelda» (no es tonto el chico, no) no acaban aquí. En este 93 hemos asistido tambien al estreno de una ***película en la que actores reales reviven*** sus aventuras, y que ha pasado con más pena que gloria, y la aparición hace bien poco de dos nuevos títulos para Super Nintendo.



En la línea educativa se presenta el nuevo Mario de Mindscape.

«**MARIO IS MISSING**», cartucho de Mindscape y primero de ellos, es un juego al estilo de la popular saga de «Carmen Sandiego en ...», que todo buen usuario de PC debe conocer.

En esta ocasión c***ontrolamos a Luigi*** y nuestra misión consiste en buscar a Mario,

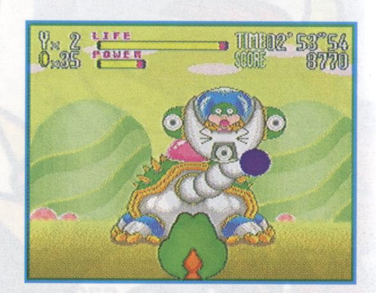
que ha sido ***raptado por el repelente Bowser*** y escondido en algún lugar del mundo.

Es, como habréis adivinado, un ***cartucho educativo*** con el que conoceremos un poco más de la cultura e historia de las principales ciudades del mundo, lo que nos lleva a demostrar que los ***videojuegos tambien tienen su utilidad en el mundo de la educación***.

Y de ninguna manera nuestro ***"Super Scope" podía quedar ajeno a la "Mariomanía"***, pues el 93 nos ha traído el cartucho ideal para sacar el bazooka del baúl de los recuerdos: **«YOSHI'S SAFARI»**.

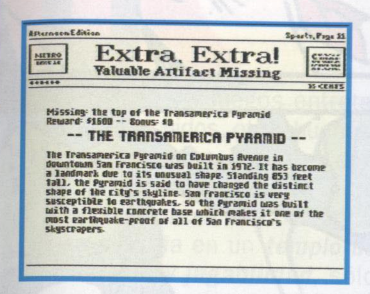
Su desarrollo, con un modo 7 similar al de **«F-ZERO»**, consiste en recuperar las ***doce gemas sustraídas por Bowser***.

Para ello recorreremos, ***a lomos de Yoshi***, el reino del champiñón disparando con nuestro bazooka a todo bicho viviente. Entre estos "bichos" podremos encontrar a los ***Koopas, los Goomas y a los Hammer Brothers***. Lo tenéis comentado en este mismo número de la revista, pero sirva, por si acaso, un pequeño resumen: ***es un juego adictivo y muy bien relizado que llegará muy lejos***.



«Yoshi´s Safari» nos invitará a limpiar el polvo de nuestro Super Scope.

Y terminamos con Mario. Como veis, el 93 ha vuelto a ser, por derecho propio, el año de Mario ¡una vez más! Sí, ***el año del fontanero***, porque ya son muchas las temporadas que nuestro singular héroe sigue en candelero, y desde aquí podemos aventurarnos sin temor a equivocación que el año que empieza nos traerá nuevas sorpresas. Por cierto, antes de terminar, que quede claro que no nos hemos olvidado de



¡Noticia bomba! Han raptado a Mario y tú has de encontrarlo como sea.

«SUPER MARIO KART», un cartucho de ***carreras con Modo 7 a tope*** en el que Mario quiere demostrar ***sus habilidades como piloto en la propia pista de competición***. Buenos gráficos, ***acción simultánea y una adicción de aupa*** caracterizan a un juego que Nintendo ha ***reeditado y presenta en todas sus campañas de publicidad*** . Para que no vuelva a pasar eso de no encontrar copias por ningún sitio.



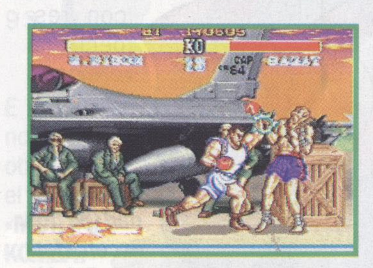
Lucha

Hay juegos entretenidos, otros buenos, unos cuantos sorprendentes, pero juegos capaces de convertir a una consola en un ***templo de diversión y jugabilidad***, sólo uno, y su nombre es «**STREET FIGHTER II**».

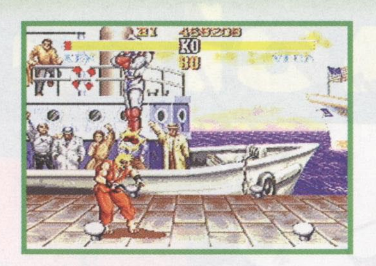
«**STREET FIGHTER II**» es el juego insignia de Super Nintendo, el que ***ha sacado lo mejor del "Cerebro de la bestia"*** y lo ha convertido en la más poderosa máquina de juegos. Pero todo esto no es precisamente una novedad. El ***genial cartucho de Capcom es ya un veterano en nuestra colección***, e incluso en los colegios se ha sustituido el mote de ***"Piraña" para designar al gordito de la clase, por el de "Honda"***.

La conmoción mundial que supuso este cartucho llevó a sus programadores a ***incluir sucesivas novedades en el programa original***, intentando a su vez contrarrestar el gran número de juegos "piratas" que iban surgiendo.

Las tres únicas ***versiones oficiales son el genuino*** «**STREET FIGHTER II**», el arcade original idéntico al que apareció para SUPER NINTENDO; «**STREET FIGHTER II CE**», la que ahora



Arriba, el mejor juego de lucha que jamás haya pasado por la Super.

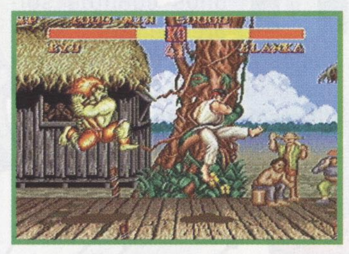


Otra vez el mito. Sobran las palabras para definirlo. ¿Vale el mejor?

pueden ***disfrutar los usuarios de Mega Drive***, y que incorpora como novedades fundamentales la posibilidad de elegir a los jefes; y por último **«STREET FIGHTER II TURBO»**. Esta es precisamente la versión que ***recientemente apareció en Super Nintendo*** y que, con respecto a versiones anteriores, mejora ***aspectos como la calidad de los escenarios, la definición de los protagonistas, añade nuevos movimientos y efectos de sonido, e incrementa su velocidad hasta un 15% por encima del original***. Es otra vuelta de tuerca que mejora lo inmejorable.

La pregunta que ahora se plantea es: ¿merece la pena comprarse el nuevo **«STREET FIGHTER II TURBO»** teniendo el antiguo **«STREET FIGHTER II?»**

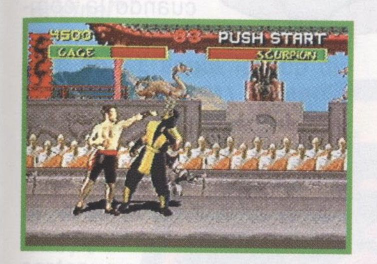
La respuesta es un **SÍ** rotundo. La ***versión TURBO*** de este legendario arcade es un ***auténtico derroche de técnica y calidad*** que sorprenderá hasta a los que para entonces se pasaban noches en blanco intentando derrotar a Bison.



El primero, el genuino «Street Fighter II», aún en sus años mozos.

Entre las ***novedades que incluye,*** destaca la posibilidad de ***elegir hasta cinco velocidades de juego***, ***luchar con los jefes, nuevos efectos de sonido***, unos ***decorados mejorados*** y la inclusión de una ***tercera fase*** de bonus ***idéntica a la de la recreativa.***

Por su parte, los ***luchadores*** también se han visto afectados por el paso del tiempo, y sus ***caras aparecen envejecidas***. Además, el entrenamiento extra les ha facultado para realizar ***nuevos y espectaculares movimientos especiales***. Ryu y Ken ,por ejemplo, pueden hacer la ***patada huracanada en el aire***, Chun-Li aprendió por fin a ***lanzar hondas vitales***, Blanka puede realizar su ***ataque de rodillo verticalmente***, y muchas más cosas.



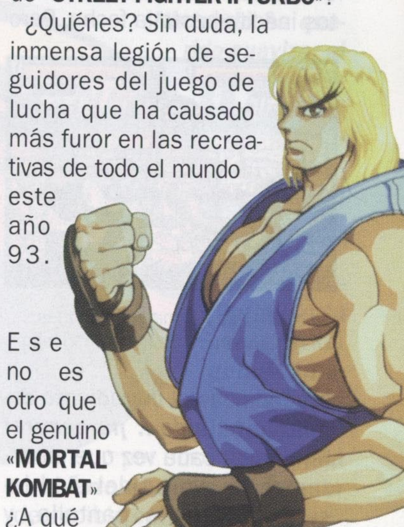
Impresionante la conversión vía Acclaim de «Mortal Kombat».

En definitiva, el no va más, la maravilla de las maravillas, el único... ¿cómo?, ¿alguien se atreve a discutir la hegemonía de **«STREET FIGHTER II TURBO»**?



Líder en audiencia televisiva, Goku es ahora también líder en Nintendo.

¿Quiénes? Sin duda, la inmensa legión de seguidores del juego de lucha que ha causado más furor en las recreativas de todo el mundo este año 93.



Ese no es otro que el genuino **«MORTAL KOMBAT»** ¿A qué se de-

be que un simple arcade cause un ***fenómeno de masas*** y amenace el trono del mismísimo «**STREET FIGHTER II**»? Hay quien lo justificará por esos increíbles ***gráficos digitalizados***, ese sonido atronador o esa fluidez en los movimientos inédita hasta la fecha. Pero



La historia de Ranma es de lo más imaginativo que leeréis en un manga.

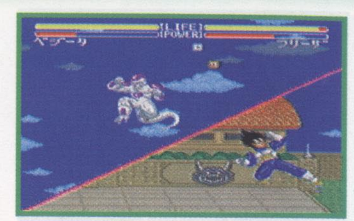
sin duda que el ***ingrediente definitivo ha sido... ¡la sangre!*** Sí, porque cada vez que alcanzamos el cuerpo del rival la sangre cruza la pantalla, y cuando uno cae derrotado, el otro luchador parece encontrar un placer sádico en atravesar su cuerpo. Dolorosamente real... Por eso, cuando la compañía Acclaim anunció que el ***lunes 13 de septiembre (Mortal Monday)*** saldría al mercado la versión «**MORTAL KOMBAT**» para SUPER NINTENDO y GAME BOY, hubo auténticos estallidos de júbilo, así como una interrogante que cruzó por nuestras mentes. ¿***Serían capaces de recoger en una consola el increible despliegue técnico que caracterizaba a la recreativa original***?



Acclaim ha "limpiado" su cartucho de cualquier tipo de violencias.



Por vez primera se utilizan gráficos digitalizados para un juego de lucha.



Un ejemplo de "Split Screen" en «Dragon Ball Z 16 megas».

Afortunadamente, las dudas se han visto resueltas. Si nos referimos a la versión 16 bits, ***la fidelidad respecto*** a la recreativa original es casi absoluta. Nunca antes habíamos visto ***unos gráficos digitalizados tan grandes*** y de tan elevada calidad junto a unos movimientos suaves y contundentes. «**MORTAL KOMBAT**» es un ***juego que explota la técnica al límite***, y que para colmo presenta una jugabilidad a toda prueba.

Una sola cuestión: ***Nintendo ha querido suavizar el aspecto más "peliagudo"*** de la máquina original***: su violencia***. Por un lado, ha ***suprimido la sangre***, los ***golpes finales han sido modificados***, y por otro, ***Acclaim ha abierto un buzón*** con objeto de recibir ***opiniones*** con respecto a este tema.



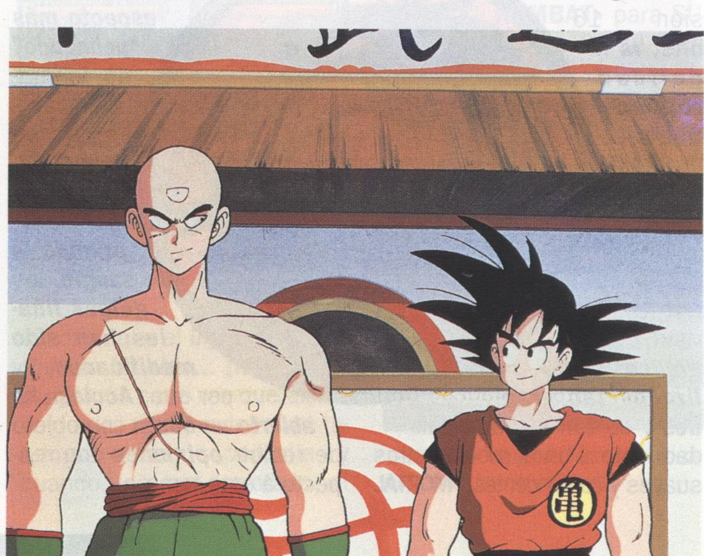
Los luchadores que intervienen en «Ranma 1/2» tienen este aspecto.

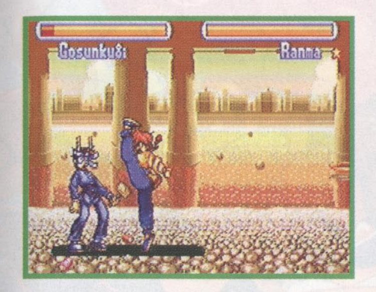


La llegada de «Ranma 1/2» a Europa se la debemos por entero a Ocean.

Muchos ***otros cartuchos de lucha*** han aparecido en este año, pero se han visto eclipsados por estos monstruos. Aun así, hay algunos que conviene tener en cuenta.

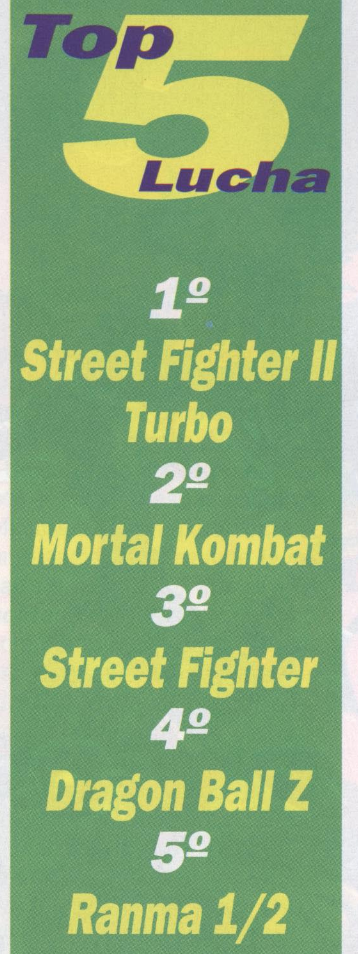
El primero de ellos es un ***súper cartucho de 16 megas*** cuyo protagonista es la ***sensación televisiva*** del momento. Se trata del sorprendente ***«Dragon Ball Z»***. Sus protagonistas son los archiconocidos ***Goku, Picolo, Vegeta, Trunks***, y compañía. Representando un ***torneo de artes marciales***, incluye algunas buenas frivolidades técnicas como su ***scroll parallax, suelo en 3-D*** y la novedad de mostrar a los luchadores en diferentes planos.





La versión europea de «Ranma 1/2» es más compleja que la japonesa.

Y terminamos con la obra maestra de la dibujante Rumiko Takahashi, **«RANMA 1/2»**, un juego que combina por igual simpatía y originalidad. Las aventuras de un ***joven luchador que cuando se moja se transforma en una jovencita*** se han visto trasladadas a la SUPER NINTENDO con buenos gráficos y una ***carga explosiva del mejor aroma japonés***.



Personajes

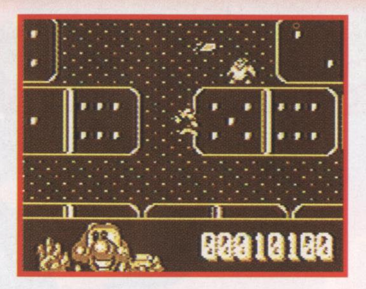
Suponemos que es cuestión de suerte, que la vida no es necesariamente justa, ni Dios hace a todos iguales, que unos nacemos guapos y triunfamos y otros no, pero la realidad es que el carisma es una cualidad que pocos poseemos. Porque de la misma manera que no es de recibo ***comparar a Faemino y Cansado con Juanito Navarro***, ni a Michel con Tomás, es evidente que a la hora de protagonizar un ***videojuego hay personajes que no tienen el mismo tirón popular que otros***.



«James Pond» apareció en 1993 por vez primera en Super Nintendo.

Un cartucho puede tener buenos gráficos y espectaculares efectos sonoros, pero como el protagonista nos resulte ***la mitad de antipático que el presentador del "Rifi Rafe"***, no compramos ese juego. Es por eso que las compañías ***andan siempre a la búsqueda de nuevos talentos*** con los que ***alimentar la creciente demanda de actores*** en juegos de consola, llegándose a pagar cifras multimillonarias.

Este es el caso de ***James Pond***, parodia del mítico 007. Se trata de un ***genuino bacalao*** que protagoniza, ***de la ma-***



El agente bacalao también dio su brazo a torcer en Game Boy.

no de Ocean, un entretenido ***cartucho de plataformas*** llamado «**ROBOCOD**». Este personaje ya ha triunfado con creces en otras consolas, y su presentación para SUPER NINTENDO también gozó de unas ventas aceptables, basadas en una ***jugabilidad a prueba de bombas y unos gráficos de ca-***



Los gráficos de fondo y el movimiento del personaje son lo mejor de Robocod.

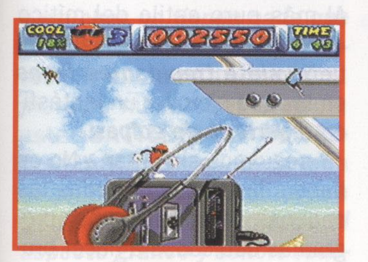
lidad más que correcta. Por la cuenta que le trae, pues la espada de Damocles (pesada donde las haya) siempre pende de sobre la cabeza de este desgraciado héroe, ya que sus programadores esperan ***el más pequeño fracaso para comérselo al "pil pil".***



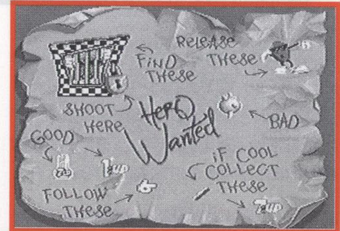


Otro que llega a Super Nintendo tras cosechar ***numerosos éxitos*** en plazas "menores" (que no se enfaden los chicos de Sega) es el bueno de «**COOL SPOT**». Este individuo fue durante muchos años ***defensa central*** en un equipo de chapas de barrio, ***hasta que la compañía Virgin*** le escogió para protagonizar un cartucho sencillamente redondo. Y punto

En once plataformeras fases tendremos la oportunidad de disfrutar con uno de los ***"sprites" mejor animados*** de la historia del videojuego. Esta chapita baila, se entretiene jugando al yo-yo, ***se limpia las gafas y chasquea los dedos*** sin inmutarse por los miles de peligros que la rodean. Y del ***aspecto sonoro***, pues qué os vamos



»Cool Spot», posiblemente el personaje mejor animado de 16 bits.



Mucha marcha y más de humor corrían por las venas de esta chapa.

a decir. ***Virgin siempre ha cuidado bastante*** ese extremo y éste no iba a ser el juego elegido para quedar mal: ***unas melodías de alucinar.*** Y es que nunca jugar a las chapas fue tan divertido.



Cambiemos de tercio. En otros casos, las compañías prefieren no comerse el coco, y recurren al terreno del ***cómic en busca de sangre nueva***. Así



El regreso de Batman promete dejar a más de un luchador compuesto y sin...

es como ***Batman***, el legendario personaje de Bob Kane, ***fichó por Konami*** y, junto a sus enemigos Pingüino y Catwoman, se dio a conocer en un arcade llamado «**BATMAN RETURNS**. Al más puro estilo del mítico «**FINAL FIGHT**», este juego contiene ***siete trepidantes fases*** en las que ejercitar un fantástico ***repertorio de golpes***.

Y seguimos sin parar. ¿No os habéis fijado que en todas las cadenas de televisión hay programas dedicados a hacer bromas a los famosos? Y es que cuando un género se pone de

moda , los ***imitadores salen de debajo de cualquier piedra***. Este mismo argumento han tenido que soportar las ***Battletoads desde que irrumpieron*** en el mundo del videojuego. Aunque para ser sinceros su pare-



¿Se nota que es Konami la compañía que ha criado a este retoño de Batman?

cido con las ***Tortugas Ninja*** es más que evidente... Pero si a los hechos nos remitimos, sus ***cartuchos no tienen nada que envidiar al de sus competidores***. Si su debú en la N.E.S. mereció numerosos elogios, este «**BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS**» no se queda atrás. Con la misma estructura de ***beat'em up y con todo el aspecto gráfico y sonoro redefinido*** respecto a su antecesor, este cartucho de SUPER NINTENDO es una ***completa delicia visual y sonora con altísimos niveles de diversión***. Quizá la jugabilidad quede un tanto mermada debido a su excesiva dificultad, pero no os perdáis la increíble y divertida variedad de golpes.

Y más. Dicen que ciertos ***maniquíes que trabajaban probando "air bags"***, cuando supieron que la jornada laboral se iba a reducir a 32 horas, decidieron obtener un sobresueldo con el tema de los videojue-



Son ranas, son guerreras, son valientes y no veas como pegan.

gos. Tras ***aquella divertida experiencia en Game Boy***, recientemente llegaron a la 8 bits con «**THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES**», ***un cartucho bien ambientado*** y muy



Contundentes y precisas, estas ranas no se cortan ante nada y ante nadie.

muy jugable que no cabe duda de que atrajo al personal más propenso al "shock".

Y no paramos. El simpático payaso ***Krusty, conocido*** ***por su colaboración en la serie televisiva "Los Simpson"***, en colaboración con Acclaim, nos trajo un curioso cartucho





«The Incredible Crash Dummies» en versión N.E.S., todo un arcade.

de ***estrategia*** que hará las delicias de niños y grandes.

Disponible tanto en GAME BOY como en SUPER NINTENDO, la acción empieza cuando ***la casa del payaso es invadida por una plaga de ratas***. Utilizando una serie de bloques distribuidos por la mansión, ***Krusty deberá ir abriendo camino a los roedores hasta una máquina que los triture***. Quizá un poco simple gráficamente, pero en ***cuestión de diversión y jugabilidad*** la verdad es que tiene pocos rivales.

Ahora que si lo que os gusta es un ***desafío real a vuestras neuronas*** (y a vuestra paciencia), atreveos con «**KING ARTHUR'S WORLD**», de Jaleco. Disponible en Super Nintendo, se trata de un juego de estrategia al ***más puro estilo Lemmings***. Como buen general que es, el ***rey Arturo manda a todas sus soldados***, ***arqueros, magos e ingenieros*** para que le allanen el camino, y cuando el enemigo ha sido vencido, el muy cobarde va y echa a andar espada en mano llevándose las mieles del triunfo.



Krusty es uno de los pocos papeles secundarios que se ha dado a conocer.

Gráficamente interesante, este rey Arturo os ***obligará a comeros mucho el coco,*** proponiendoos un ***sin fin de puzzles*** de medida dificultad.



Top 5 Personajes

1º
Batman Returns
2º
Cool Spot
3º
Battletoads
4º
Robocod
5º
Krusty

Las Nuevas Tecnologías

Hasta hace bien poco, la evolución en el campo del videojuego, ***el salto de una generación a otra con la mejora en jugabilidad***, efectos sonoros, tratamiento de gráficos e imágenes que ello implica, ***venía ligada a los progresos en el hardware***.

El paso de la N.E.S. 8 bits a la SUPER NINTENDO 16 bits es el mejor ejemplo. Las ***superiores posibilidades del "Cerebro de la Bestia"*** han permitido un salto cualitativo en sus juegos, cuyos mayores beneficiarios somos los consumidores.

Esto, sin embargo, supone a su vez la "caída" de la máquina antigua y todo su software, que rara vez es compatible con el nuevo producto. Es por eso que los ***señores de Nintendo*** (que son más listos que el hambre) ***dirigieron sus investigaciones en un sentido*** un tanto diferente: ***elevar la calidad de sus productos a través, esta vez, de evolución en la tecnología de producción del software***, de manera que se pudieran ***ofrecer juegos más sofisticados*** sin necesidad de reeemplazar el hardware.



«StarWing» abría una nueva era, la de las tecnologías sin límite.

La primera experiencia se realizó sobre N.E.S., con el genial «**SUPER MARIO 3**», dejando cautivados a propios y extraños al presentar un nivel técnico muy superior al de otros juegos. El "truco" estaba en un ***nuevo chip incorporado***, al cartucho que ayudaba a ***gestionar gráficos y sonido.***



«Pilotwings» fue uno de los cartuchos pioneros en utilizar el nuevo chip DSP.

Semejante éxito motivó a continuar el desarrollo en SUPER NINTENDO, y de esta forma nos llegaron dos juegos fascinantes: «**SUPER MARIO KART**» Y «**PILOT WINGS**». En ambos se incluyó el ***chip DSP***, que a grandes rasgos ***servía de apoyo al modo 7*** y suponía una clara evolución dentro de la misma máquina.



¿Vectores a muchos kilómetros por hora? Sólo en «StarWing».

Pero, sin duda, el ***chip más desarrollado y efectivo*** hasta la fecha es el ***"Super FX"***. ¿Qué no sabéis de qué hablamos? Pues echad una ojeada al increíble «**STAR WING**», y cuando os preguntéis cómo es posible que unos ***gráficos vectoriales se muevan a semejante velocidad***, que sepáis que es todo culpa del chip.



Uno de los nuevos proyectos de Elite presenta este jugoso aspecto.

Fue así como las aventuras del ***comando Zorro Rojo*** en su lucha contra el doctor Andross se convirtió en uno de los ***acontecimientos del 93, y abrió el camino hacia una nueva era***, la era de los ***10 Mhz de velocidad.***

Ahora, el relevo está en manos de la ***compañía británica Elite*** que, tras desarrollar una versión aun ***más perfeccionada de dicho chip, el FX2***, prepara dos nuevos lanzamientos para el próximo año.



«Power Blade» estará en la calle a finales de 1994, principios de 1995.

El primero de ellos se llamará «**POWERSLIDE**» y será un sorprendente ***juego de carreras de coches que incluirá entre otros la opción de dos jugadores***, El segundo llevará el nombre de «**DIRT RACERS**» y nos transportará al apasionante mundo de los rallies y, claro, de la velocidad.



AHORA YA PUEDES COMPRAR





(o Dos)


Nintendo®
Acción